

---

# Le rôle du design et des mécaniques de jeu dans l'expression vidéoludique de l'histoire : les cas des jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*

Alexane Couturier

---



## Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/essais/1668>

DOI : 10.4000/essais.1668

ISSN : 2276-0970

## Éditeur

École doctorale Montaigne Humanités

## Édition imprimée

Date de publication : 15 octobre 2019

Pagination : 107-118

ISBN : 979-10-97024-07-9

ISSN : 2417-4211

## Référence électronique

Alexane Couturier, « Le rôle du design et des mécaniques de jeu dans l'expression vidéoludique de l'histoire : les cas des jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1* », *Essais* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 05 octobre 2020, consulté le 14 octobre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/essais/1668> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/essais.1668>

---

Essais

# Le rôle du design et des mécaniques de jeu dans l'expression vidéoludique de l'histoire

## Les cas des jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*

Alexane Couturier

Chaque média propose une façon unique de mettre en contact son public avec l'histoire. De tous les types de productions médiatiques, le jeu vidéo est certainement l'un des plus engageants et un des plus immersifs soutient Adam Chapman dans son ouvrage *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (2016). En effet, dans les espaces vidéoludiques, le joueur est invité à faire « l'expérience » de l'histoire, à y prendre part, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles approches et pratiques historiques<sup>1</sup>. En raison de ses spécificités et de son caractère interactif, le jeu vidéo historique amène par conséquent son lot de questions : comment le jeu vidéo *s'approprie*-t-il l'histoire ? De quelle manière et pourquoi représente-t-il des événements historiques de cette façon plutôt que d'une autre ? Quel sens ces représentations produisent-elles sur l'idée que l'on se fait de l'histoire ?

En fait, le jeu vidéo offre la possibilité de simuler, de recréer ou encore de manipuler divers éléments historiques au sein d'un espace fictionnel<sup>2</sup>. Dans cet espace, l'histoire devient un processus qui se dévoile et s'actualise au fur et à mesure que le joueur prend part au jeu et interagit au sein du dispositif ludique<sup>3</sup>. Le discours historique devient ainsi une expérience dynamique, questionnant par le fait même notre rapport au passé. En effet, le jeu vidéo se distingue des autres médias par son interactivité, ce qui constitue également sa force expressive<sup>4</sup>. Le caractère expérientiel de ce média permet de découvrir sous de nouveaux angles des périodes historiques qui jusqu'alors étaient confinées aux représentations faites entre autres par le cinéma ou la littérature.

---

1 Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Londres, Routledge, 2016, p. 22.

2 Matthew W. Kapell & Andrew B. R. Elliott (éds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, New York, Bloomsbury, 2013, p. 2.

3 *Ibid.*, p. 11.

4 Thomas Facchini, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale », *Amnis*, 15, 2016.

Par contre, comme les auteurs ou les réalisateurs, les concepteurs de jeux effectuent aussi des choix et préconisent des approches qui teintent la façon dont sera représenté un événement historique dans une production vidéoludique<sup>5</sup>. Dès lors, comme le soulèvent les éditeurs de l'ouvrage collectif *Playing with the Past* (2013), les concepteurs de jeux vidéo à caractère historique ont pour double tâche de veiller à présenter une image du passé qui tend vers l'authenticité (« *accuracy to the past* »), tout en proposant une jouabilité ancrée dans le présent (« *playability in the present* »)<sup>6</sup>. La création d'un jeu vidéo à caractère historique suppose donc un processus de sélection, de combinaison et d'intégration de faits historiques dans l'espace de jeu véhiculant, par conséquent, un discours ou une représentation singulière d'un même événement ou d'une période<sup>7</sup>.

D'où l'importance et la pertinence d'approfondir certains concepts associés aux sciences du jeu afin de mieux cerner ce qu'on entend par propriétés et spécificités du jeu vidéo en tant que média. Surtout dans le cas des jeux vidéo historiques où les tensions inhérentes entre le cadre ludique et le cadre historique soulèvent leur propre lot d'enjeux.

Suivant ces réflexions, cet article propose ainsi d'observer plus en détail les mécaniques de jeu associées aux deux genres vidéoludiques particuliers dans lesquels s'inscrivent les jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014) et *Battlefield 1* (EA, 2016), c'est-à-dire le jeu d'aventure et le jeu de tir à la première personne. Nous pouvons effectivement avancer l'idée que différents genres vidéoludiques impliquent différentes mécaniques de jeux et différents objectifs ; bref, les genres engagent diverses stratégies ludo-narratives visant à incorporer des éléments de nature historique au sein de l'univers fictionnel (représentations visuelles et sonores, personnages, armes, etc.). L'objectif de ce texte sera donc de mettre en lumière le rôle et les effets du design de jeu sur les représentations possibles d'un événement historique particulier, dans ce cas-ci la Première Guerre mondiale, au sein d'un espace vidéoludique.

## Design et mécanique du jeu d'aventure : regard sur *Soldats Inconnus*

Le jeu d'aventure constitue l'un des plus vieux genres vidéoludiques et est également l'un des plus diversifiés et versatiles en ce qui a trait aux possibilités offertes par l'espace de jeu<sup>8</sup>. Ceci dit, il est possible de relever un ensemble de caractéristiques et de mécaniques généralement communes à ce type de jeu

5 *Id.*

6 Matthew W. Kapell & Andrew B. R. Elliott (eds), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, op. cit. p. 8.

7 *Ibid.*, p. 7-8.

8 Clara Fernández-Vara, « Adventure », in Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, 2014, p. 232.

permettant ainsi de mieux en comprendre le design. D'abord, le jeu d'aventure est avant tout axé sur l'histoire, sur le récit du jeu comme tel (*story-driven*)<sup>9</sup>. Les événements qui s'y déroulent se dévoilent au fur et à mesure que le joueur interagit avec les éléments de l'univers fictionnel ; cet encadrement narratif permet ainsi de donner un sens à ses actions et de les contextualiser. La découverte de l'histoire du jeu devient en soi l'un des principaux aspects orientant la jouabilité<sup>10</sup>.

Par cette orientation, ce genre vidéoludique encourage particulièrement l'exploration de l'espace de jeu en invitant le joueur à interagir avec les personnages, à manipuler les objets à sa disposition et essayer différentes actions pour voir les effets possibles<sup>11</sup>. Autrement dit, l'exploration est ce qui permet de découvrir l'univers fictionnel, d'en apprendre les rouages et les subtilités. Comme le souligne Clara Fernández-Vara au sujet du rythme et de la dynamique du jeu d'aventure :

Les plaisirs de l'exploration et de la découverte ne sont peut-être pas toujours valorisés au sein des jeux grands publics (*mainstream*) qui tendent à favoriser une action constante et où les récompenses rapides sont prédominantes. En contraste, les jeux d'aventure prospèrent en laissant les joueurs explorer le monde à leur propre rythme, ou du moins, en leur donnant l'espace nécessaire pour recueillir de l'information, et même d'apprendre par essai-erreur [nous traduisons]<sup>12</sup>.

La jouabilité au sein de ce genre vidéoludique repose essentiellement sur deux types de mécaniques de jeu, soit la manipulation d'objet et la navigation spatiale<sup>13</sup>. Pour ce faire, le joueur incarne un personnage qu'il déplacera dans l'espace de jeu et qui exécutera ses commandes. Dans le cas du jeu d'aventure, l'identité de même que les aptitudes et les attributs physiques du personnage-joueur sont généralement prédéfinis. En effet, contrairement au jeu de rôles, il n'y a pas de statistiques associées au personnage, comme une barre de vie ou des points d'expérience, ni de compétences ou de capacités à améliorer au fil du jeu. Le but du jeu consiste à faire progresser son personnage dans l'histoire, plutôt que de développer son potentiel. Dans certains cas, il est parfois possible d'incarner plus d'un personnage au cours d'un même jeu, donnant alors l'occasion d'expérimenter divers points de vue et habiletés. Le contrôle de ces différents personnages peut se faire en alternance, au cours de niveaux ou de moments précis dans l'histoire (imposés par le cadre narratif), ou bien constituer une option disponible en tout temps (selon la volonté du joueur)<sup>14</sup>.

9 *Ibid.*, p. 233.

10 *Id.*

11 *Ibid.*, p. 234.

12 *Id.*

13 *Id.*

14 *Ibid.*, p. 233-234.

*Soldats Inconnus* constitue à cet effet un cas bien intéressant puisqu'il est possible de contrôler un total de cinq personnages, soit quatre humains et un chien. Alors que les personnages humains sont jouables au cours de certains niveaux ou moments particuliers de l'histoire, le chien est pour la plupart du temps jouable en alternance avec un autre personnage et en fonction des actions du joueur. Chaque personnage possède d'ailleurs ses propres habiletés ou capacités permettant ainsi d'expérimenter différents types de jouabilité. Par exemple, Anna (l'infirmière belge) donne accès à un mode de jeu permettant de soigner des blessés alors que Freddie (le volontaire d'origine Afro-Américaine) peut couper des fils de barbelés ou encore détruire des obstacles avec la seule force de ses poings. Sur le plan narratif, cette diversité donne ainsi l'occasion au joueur d'incarner divers « camps » au sein de la Première Guerre mondiale et, par extension, de se familiariser avec la réalité vécue des soldats, des civils ou encore des prisonniers de guerre. Qui plus est, chaque personnage est animé par un objectif ou des motivations personnelles, plutôt que patriotiques. Cette stratégie ludo-narrative permet alors d'éviter que le joueur ne prenne parti pour une faction ou un pays et cherche plutôt à lui faire comprendre, à travers l'expérience de ces personnages, que c'est la guerre en soi qui constitue la véritable ennemie du jeu<sup>15</sup>.

Plus largement, en ce qui a trait à la jouabilité, le jeu d'aventure est orienté vers la résolution de défis sous forme de casse-têtes (*puzzle-solving*) que le joueur doit résoudre en s'appuyant sur ses connaissances préalables, mais aussi sur certaines conventions de base (ex. : une porte verrouillée nécessite une clé pour l'ouvrir). De plus, ne pouvant uniquement compter sur ses expériences antérieures pour surmonter les différents obstacles que propose un jeu, le joueur doit également se familiariser et comprendre les règles de base qui régissent l'univers fictionnel dans lequel il se trouve et tenter diverses approches pour pouvoir atteindre les objectifs<sup>16</sup>.

Par exemple, lorsque le joueur prend le contrôle de Walt (le chien) pour la première fois, un certain temps d'adaptation est nécessaire afin que le joueur puisse saisir son champ d'actions, ses limites et ses effets possibles. Les affordances, c'est-à-dire les interactions possibles entre un sujet (dans ce cas-ci le personnage-joueur) et les éléments de l'environnement de jeu<sup>17</sup>, sont effecti-

15 Antoine Flandrin, « “Soldats inconnus” est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre », *Le Monde*, 19 mai 2014 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre\\_4421313\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html) (dernière visite le 05/04/2019).

16 Clara Fernández-Vara, « Adventure », *op. cit.*, p. 233-234.

17 Dominic Arsenault, « Qui est *je* ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle », in Renée Bourassa et Louise Poissant (éds.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, PUQ, 2013, p. 18.

vement différentes entre ce personnage et les quatre autres. En effet, Walt peut aisément se glisser dans des cavités et des tunnels normalement inaccessibles aux personnages humains. En revanche, en raison de sa physionomie, il lui est impossible d'accomplir certaines actions telles que grimper aux échelles ou bien lancer des objets. À force d'essai-erreurs, de répétitions des puzzles, le joueur finira éventuellement par maîtriser les habiletés propres à chaque personnage et établira alors les meilleures combinaisons d'actions possibles pour pouvoir progresser avec aisance dans le jeu.

En d'autres termes, « le joueur doit expérimenter et tester les limites du système du jeu, explorer à la fois le monde spatialement et fonctionnellement : Comment fonctionnent les choses ? Que se passe-t-il si je fais cela ? Qui est ce personnage ? Quel problème doit-il être résolu ? ». <sup>18</sup> Pour Fernández-Vara, le jeu d'aventure illustre bien les tensions existantes entre un design de jeu proposant une structure ludo-narrative fortement linéaire et un design de jeu désirant offrir au joueur la liberté d'explorer l'espace de jeu dans ses moindres détails <sup>19</sup>.

Dans *Soldats Inconnus*, au-delà de la recherche d'indices ou d'objets permettant de passer au prochain niveau, l'exploration de fond en comble de l'espace de jeu demeure en quelque sorte optionnelle, s'effectuant en fonction des motivations du joueur. Dans ce cas-ci, elle est reliée plus spécifiquement aux objectifs secondaires du jeu, c'est-à-dire à la collecte d'artéfacts permettant de débloquer des fiches descriptives et éducatives de certains objets reliés à la Première Guerre mondiale. Ces artéfacts sont généralement dissimulés dans des recoins que le joueur n'ira pas nécessairement explorer d'emblée ou bien dans des lieux exigeant de résoudre une énigme supplémentaire pour être obtenus. De sorte que, dans ce cas-ci, les objectifs secondaires encouragent fortement l'exploration spatiale du jeu tout en servant de récompenses au joueur ; récompenses qui lui permettront à la fois d'enrichir l'histoire du jeu ainsi que ses connaissances générales sur la Grande Guerre.

Au-delà de son esthétique particulière qui rappelle fortement celle de la bande dessinée, le fait d'avoir recours à un design de jeu d'aventure est probablement l'un des aspects qui distingue le plus *Soldats Inconnus* des autres titres portant sur la Première Guerre mondiale. Tel qu'ont voulu d'ailleurs le souligner les producteurs du jeu, *Soldats Inconnus* n'est pas à proprement dit un jeu de guerre, mais bien « un jeu *sur* la guerre » <sup>20</sup>. Il s'agit peut-être là de la nuance, voire de la différence clé entre ce jeu et le prochain opus à l'étude, soit *Battlefield 1*.

18 Notre traduction. Clara Fernández-Vara, « Adventure », *op. cit.*, p. 238.

19 *Ibid.*, p. 239.

20 Cyril Bonnet, « "Soldats inconnus" : un plaidoyer vidéoludique contre la guerre », *Le Nouvel Observateur*, 28 juin 2014 : <https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20140627.OBS2020/soldats-inconnus-un-plaidoyer-vidéoludique-contre-la-guerre.html> (dernière visite le 05/04/2019).

## Design et mécanique du jeu de tir : le cas de *Battlefield 1*

Étant une guerre de tranchées, et par conséquent « statique », les combats de la Première Guerre mondiale se prêtent peu aux catégories vidéoludiques populaires telles que les jeux de tir à la première personne (communément appelé *First Person Shooter* ou FPS en anglais), soit le genre vidéoludique de prédilection en ce qui a trait aux jeux de guerre moderne<sup>21</sup>. En effet, de manière générale, les jeux de guerre, note le chercheur Julien Lalu, mettent en scène des soldats héroïques, avançant toujours dans leur quête épique malgré l'adversité. Leur objectif ultime est de vaincre le mal et de restaurer la paix. De ce fait, il y a présence d'un important décalage entre la dynamique de combat propre à la Grande Guerre et la dynamique de jeu classique présente dans les jeux de guerre, puisque « [...] l'attente, l'ennui, la peur et les questionnements du soldat sur la guerre, enjeux essentiels du premier conflit mondial, entrent en opposition avec les enjeux commerciaux et ludiques du jeu vidéo ».<sup>22</sup>

Bien qu'il existe depuis maintenant quelques années des jeux de type FPS portant sur la Grande Guerre, le jeu *Battlefield 1* lancé en octobre 2016 constitue la première « superproduction » (ou jeu Triple-A) moderne sur cette période de l'histoire<sup>23</sup>.

Alors que certains individus prisent le jeu pour ses graphiques d'un extrême réalisme (censé favoriser l'immersion du joueur en lui donnant l'impression de se retrouver sur le champ de bataille), d'autres soulignent plutôt le manque d'authenticité historique du jeu. Pour être en mesure d'offrir un cadre ludique intéressant et amusant pour les joueurs, il semble en effet que les développeurs du jeu ont dû effectuer une série de choix qui a eu pour résultats d'altérer certains faits et éléments historiques présents dans le jeu<sup>24</sup>. Dès lors, *Battlefield 1* figure comme un bon exemple de la tension existante entre le cadre historique (préserver une certaine authenticité historique) ainsi que le cadre ludique (dynamique de jeu intéressante) et comment cette tension influence la mise en scène de ce conflit armé. Pour mieux comprendre ces tensions, regardons de plus près les caractéristiques formelles du jeu de tir.

---

21 Julien Lalu, « Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie », *Mission centenaire 14-18*, 13 mai 2014 : <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre> (dernière visite le 05/04/2019).

22 *Id.*

23 William Audureau, « Jeux vidéo : “Battlefield 1”, 1914-1918 comme si vous n’y étiez pas », *Le Monde*, 26 octobre 2016 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas\\_5020812\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html) (dernière visite le 05/04/2019).

24 Wes Fenlon, « We showed Battlefield 1 to a World War I historian », *PC Gamer.com*, 20 juillet 2016 : <https://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/> (dernière visite le 05/04/2019).



Tout comme le jeu d'aventure, le jeu de tir est l'un des premiers genres vidéoludiques et figure, encore à ce jour, comme l'un des plus populaires auprès du marché grand public<sup>25</sup>. Se déclinant aujourd'hui en plusieurs sous-genres, nous examinerons cependant de plus près les mécaniques associées au jeu de tir à la première personne, également nommé jeu de tir en vue subjective. Tel que son nom le suggère, la structure de ce type de jeu est la résultante de deux composantes particulières, c'est-à-dire l'action de tirer et la perspective à la première personne<sup>26</sup>.

Le jeu de tir à la première personne est bien évidemment caractérisé par la place importante qu'occupe le tir (par le biais d'armes à feu et autres), constituant le principal élément sur lequel repose la jouabilité. Or, comme le souligne Dominic Arsenault dans sa thèse doctorale, cette catégorie vidéoludique comprend également plusieurs autres actes à performer ainsi que d'autres manières de combattre qui permettent de diversifier le champ d'actions du joueur :

Outre la présence de combat rapproché, on peut aussi relever à l'intérieur d'un *first-person shooter* tous ces moments où le joueur doit s'enfuir, résoudre un puzzle spatial (ne serait-ce que trouver la clé rouge, trouver un passage secret pour atteindre un endroit visible mais inaccessible) ou plus largement accomplir toute action qui n'est pas réductible au seul fait de tirer sur tout ce qui bouge<sup>27</sup>.

Autrement dit, même si la dynamique de jeu impose un rythme d'actions effréné, le joueur n'est pas constamment en train de tirer sur ses ennemis. Au cours d'une partie ou d'une mission, ce dernier doit également observer les déplacements de ses ennemis, repérer les objets et les lieux qui lui seront utiles et déterminer la meilleure tactique à adopter en vue d'atteindre le ou les objectifs. Dès lors, ceci implique que le joueur doit minutieusement explorer l'espace de jeu et interagir avec les divers éléments qui s'y trouve (ex. : ouvrir une porte, désactiver des mines, etc.) afin de repérer des endroits pour se cacher ou encore des points de ravitaillement<sup>28</sup>.

Ce rapport à l'espace (la gamme de mouvements possibles, le champ de vision, le champ d'actions, etc.) est circonscrit en bonne partie par la perspective du joueur, c'est-à-dire un point de vue subjectif où l'univers fictionnel se dévoile à travers les yeux du personnage incarné<sup>29</sup>. En raison de ce point de vue particulier, le joueur ne peut voir l'ensemble de l'espace de jeu à l'écran. Par conséquent, ce dernier doit rester à l'affût de l'action se déroulant hors cadre (hors de son champ de vision) afin de ne pas être la cible d'ennemis. Dans le cas d'une perspective visuelle subjective, pour signaler au joueur que

25 Gerald Voorhees, « Shooting », in Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, 2014, p. 250.

26 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 2011, p. 199.

27 *Ibid.*, p. 201.

28 *Ibid.*, p. 201-204.

29 *Ibid.*, p. 203.



son personnage est blessé, des indicateurs visuels (écran prenant une teinte rouge, taches de sang à l'écran, etc.) ou sonores (gémissements du personnage) informent le joueur sur la gravité de son état<sup>30</sup>.

Pour réussir les objectifs proposés par ce type de jeu, il est donc primordial de développer une compréhension et une utilisation stratégique de l'espace de jeu et de ses éléments. Tel que le soutien Arsenault, « le *first-person shooter* exige du joueur tout un travail d'orientation par la représentation et la cartographie mentale de l'espace et de son positionnement au sein de l'univers fictionnel [...] ».<sup>31</sup> Dès lors, l'expérience vidéoludique qui découle du jeu « [...] n'est pas tant défini par le seul tir que par l'idée d'incarner directement un combattant, sur le terrain, dans l'immédiateté du conflit ».<sup>32</sup> En raison de ses mécaniques et de la perspective visuelle à la première personne que propose ce genre vidéoludique, il s'avère donc intéressant d'observer de quelle manière est abordée l'expérience des soldats au front ainsi que la représentation des tranchées dans ce type de jeu.

Tel que déclaré par Julien Wera (directeur de stratégie chez DICE) au cours d'une entrevue, la ligne directrice du processus de création de *Battlefield 1* a toujours été : « Gameplay first, history second ».<sup>33</sup> Les différents éléments constituant l'univers du jeu, tels les uniformes des soldats, les véhicules militaires ou encore les armes ont tous une base réelle, mais ont été modifiés afin de cadrer avec la jouabilité. Cette liberté créative prise par les concepteurs du jeu se manifeste de plusieurs façons.

Tout d'abord, plusieurs caractéristiques relatives aux armes sont altérées, point central des jeux de tir à la première personne. Ces changements concernent notamment le temps de recharge, qui est considérablement réduit, ainsi que la fiabilité des armes, qui a été augmentée<sup>34</sup>. De plus, il est également possible d'ajouter des éléments supplémentaires (ex. : viseur) sur les fusils afin de personnaliser leur apparence ou leurs attributs<sup>35</sup>. Outre les armes, la fonction originelle de certains appareils a également été détournée. À titre d'exemple, les zeppelins ont pour principale utilité de larguer des bombes sur le champ de bataille alors que, dans les faits, ce type d'engin volant avait un rôle plutôt limité, c'est-à-dire observer les troupes ennemies à distance notamment au début de la guerre<sup>36</sup>. Ces changements, ou adaptations, sont faits pour optimiser l'expérience du joueur, pour la rendre la plus dynamique et variée possible.

30 *Ibid.*, p. 212.

31 *Id.*

32 *Ibid.*, p. 202.

33 Tomiiks, « Battlefield 1 : Interview Julien Wera Product Strategy Director DICE », *Tomiiks.com*, 2016.

34 Wes Fenlon, *op. cit.*, 2016.

35 *Id.*

36 Jonathan Ore, « Battlefield 1: Can a video game about WWI be both entertaining and a history lesson ? », *CBC News*, 6 novembre 2016 : <https://www.cbc.ca/news/entertainment/battlefield-1-history-1.3821500> (dernière visite le 05/04/2019).

Les armes et autres technologies de guerre ne sont pas les seuls éléments de nature historique à être adaptés au cadre ludique, puisque l'environnement de combat l'est aussi. Par exemple, les événements de la première mission du jeu intitulé « Tempête d'acier » prennent place dans une zone dévastée, située entre deux lignes de front ennemies, c'est-à-dire dans un *no man's land*. Tout au long de la mission, en plus des tranchées boueuses, on peut y observer des maisons, une église et d'autres constructions détruites. Tel que souligné par l'historien Michaël Bourlet, très peu de batailles au cours de la Grande Guerre ont eu lieu dans des villages ou, plus largement, dans un « environnement urbain »<sup>37</sup>. L'intégration de ces structures dans la zone remplit ici une fonction ludique : elles permettent au joueur de se dissimuler dans l'environnement et élaborer des tactiques. Dans les jeux de tir à la première personne classiques, chaque terrain (ou « *map* ») dans lequel se déroule l'action permet généralement au joueur d'agir et de se mouvoir de diverses façons.

Or, tel qu'évoqué plus tôt, la dynamique de combat propre à la Grande Guerre (guerre de positions caractérisée par une certaine attente et angoisse des soldats) ne cadre pas en principe avec les jeux de guerre classiques (basés sur l'action et où le joueur est constamment en mouvement)<sup>38</sup>. En respectant les codes de la jouabilité associés au jeu de tir à la première personne, *Battlefield 1* propose une mise en scène bien plus énergique et ludique de cette guerre.

Sur la base de ce nous avons présenté, nous pouvons donc affirmer que le choix d'un genre vidéoludique représente sans doute l'une des décisions les plus importantes que doit effectuer l'équipe de production d'un jeu, car, sans être forcément éliminatoire, le genre vidéoludique restreint d'emblée le type de joueur auquel l'œuvre s'adresse<sup>39</sup>. Par conséquent, un jeu de tir à la première personne comme *Battlefield 1*, s'adressant de prime abord à des joueurs ayant un intérêt marqué pour ce type de design de jeu, suppose par conséquent que le joueur est déjà familier avec certaines mécaniques propres à cette catégorie. En ce sens, un individu habitué à jouer à des jeux de tir à la première personne s'attend normalement à retrouver certains codes et caractéristiques associés à cette catégorie de jeu : une dynamique de combat intense, un vaste registre d'armes ou encore des environnements urbains permettant l'élaboration de tactiques variées. Dès lors, proposer une représentation « réaliste » de la Première Guerre mondiale, en accord avec les faits historiques établis, briserait par conséquent les conventions de genre associées au jeu de tir à la première personne.

37 Stéphanie Trouillard, « Battlefield 1 n'est pas un jeu sur la Première Guerre mondiale », *France 24*, 5 novembre 2016 : <https://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay> (dernière visite le 05/04/2019).

38 Julien Lalu, *op. cit.*

39 Sébastien Genvo, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « *play design* » ». *Communication lors du colloque de l'ACFAS : « Le jeu vidéo : expérience et pratiques sociales multidimensionnelles »*, Montréal, 2008.

Bien sûr, dans *Battlefield 1*, la guerre constitue avant tout une expérience *sensorielle* et *audiovisuelle* intense sur le plan ludo-narratif. Ceci dit, tel que l'énonce Julien Wera, producteur chez DICE, *Battlefield 1* ne prétend pas être une « simulation historique » de ce qu'était la Grande Guerre ; cette expérience vidéoludique offre plutôt au joueur l'occasion de participer à une « représentation moderne » de ce conflit<sup>40</sup>. Dans ce cas-ci, la Grande Guerre remplit donc la fonction de « toile de fond » ludique.

## Conclusion : penser l'analyse du jeu vidéo historique autrement

Le traitement vidéoludique de tout événement historique à caractère violent et tragique, comme un conflit armé, pose d'emblée une série d'enjeux et de contraintes particulières. La Première Guerre mondiale, pour les raisons évoquées précédemment, demeure à ce jour un sujet complexe, parfois même sensible à aborder dans les médias, notamment dans l'univers des jeux vidéo. Pour mieux comprendre les types de représentations et le sens qui se dégagent des jeux portant sur cette guerre, l'étude des propriétés et des caractéristiques formelles du média vidéoludique devient dès lors un aspect essentiel du travail d'analyse. En effet, prendre en compte ces divers éléments est particulièrement important, surtout si l'on souhaite mieux cerner les stratégies ludo-narratives employées pour intégrer des éléments historiques dans les espaces de jeu. Ainsi, l'analyse du design de jeu et des mécaniques impliquées dans les jeux *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* permet d'observer plus en détail les tensions entre le cadre ludique et le cadre historique et comment ces dernières se manifestent au travers des représentations de cette guerre. Car au-delà de leur contexte de production fort différent, ces jeux mettent de l'avant deux portraits distincts de la Grande Guerre notamment à travers leurs caractéristiques formelles (genre vidéoludique, jouabilité, buts du jeu, etc.), mais aussi audiovisuelles (graphique, perspective, esthétique, etc.).

Pour terminer, rappelons que l'étude du jeu vidéo historique ne devrait pas être limitée à déterminer si ce média a la capacité ou non de représenter fidèlement une période ou des événements historiques. En effet, il est tout aussi intéressant d'observer, en fonction des spécificités du média, comment

---

40 « Battlefield 1 : Interview de Julien Wera, producteur du jeu : Partie ½ », *JeuxVidéo-live.com*, 10 septembre 2016 : <https://www.jeuxvideo-live.com/news/interview-du-producteur-de-battlefield-1-partie-12-81899> (dernière visite le 05/04/2019).

le jeu vidéo met en relation le joueur avec le passé et en quoi il propose une approche différente des autres médias en ce qui a trait à la représentation de l'histoire<sup>41</sup>.

**Alexane Couturier**

Groupe de recherche *Homo Ludens*  
Université du Québec à Montréal (UQAM)  
couturier.alexane@courrier.uqam.ca

Cet article comprend des extraits d'un mémoire intitulé « Les effets de sens du média vidéo-ludique sur les représentations de la Première Guerre mondiale : les cas de *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* » (2019).

**Alexane Couturier** est doctorante en études sémiotiques à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Membre du groupe de recherche *Homo Ludens* sur les pratiques de jeu et la communication dans les espaces numériques, elle travaille également comme assistante de recherche au sein du *Laboratoire en médias socionumériques et ludification* de l'UQAM. Ancrés dans une approche sémio-pragmatique, ses intérêts de recherche l'ont amenée à s'interroger sur les stratégies ludo-narratives utilisées pour intégrer des éléments historiques dans les jeux vidéo. À l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale, elle a exploré à travers son mémoire de maîtrise les effets de sens du design de jeu sur les représentations de cette période particulière. Plus largement, elle s'intéresse également aux jeux vidéo persuasifs et expressifs, à l'immersion dans les espaces vidéoludiques ainsi qu'à l'industrie du divertissement militaire.

### Résumé

Cet article propose d'observer plus en détail le rôle des mécaniques et du design de jeu sur les représentations possibles de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo. Les deux genres vidéoludiques dans lesquels s'inscrivent les jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (jeu d'aventure de type résolutions d'énigmes) et *Battlefield 1* (jeu de tir à la première personne) sont ainsi décortiqués dans le but de faire ressortir les stratégies ludo-narratives employées pour intégrer des éléments historiques dans l'espace de jeu. Ce travail d'analyse donne ainsi l'occasion d'étudier la manière dont ces jeux proposent deux représentations distinctes d'un même événement à travers les composantes de la jouabilité et des éléments de l'univers fictionnel.

### Mots-clés

Jeux vidéo historiques, Première Guerre mondiale, design de jeu, jeu d'aventure, jeu de tir à la première personne.

---

41 Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op. cit., p. 22.

**Abstract**

*This article proposes to observe the role of mechanics and game design on the possible representations of the First World War in video games. The gaming genres in which Valiant Hearts: The Great War (puzzle-solving adventure game) and Battlefield 1 (first-person shooter) are inscribed, are thus examined in order to highlight the ludo-narrative strategies used to integrate historical elements into the game space. This analytical work gives the opportunity to study how these games propose two distinct representations of the same event through the components of gameplay and the elements of the fictional universe.*

**Keywords**

*Historical video games, World War I, game design, adventure game, first-person shooter.*